

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perjalanan zaman, kurikulum dalam lembaga pendidikan selalu ditingkatkan. Pada tahun pelajaran 2013 pemerintah memberlakukan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan salah satu strategi pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pergantian kurikulum 2013 tentunya mempunyai tujuan yang baik dan tujuan itu tidak terlepas untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ada di sekolah. Kurikulum 2013 merupakan aktivitas pembelajaran tematik yang meningkatkan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik menggunakan sistem pembelajaran bertema yang meningkatkan beberapa mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya pendekatan saintifik dapat dilakukan dengan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan sedangkan penilaian autentik, merupakan penelitian yang mengukur semua kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan proses dan hasil.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan pada diri siswa, perubahan saat proses pembelajaran hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik ialah hasil belajar yang mampu mencapai tujuan pembelajaran baik fisik, mental, maupun emosional. Hasil belajar juga dipengaruhi ketepatan guru dalam mengemas pembelajaran dengan baik, tapi pada kenyataannya banyak ketidaksesuaian yang terjadi dalam proses pembelajaran. Terutama pada pembelajaran PPKn dan IPS di SD, guru lebih dominan mengajar dengan menggunakan metode ceramah, atau pembelajaran berpusat pada guru, yang menuntut siswa untuk menghafalkan semua materi yang telah disampaikan, serta tidak digunakannya model pembelajaran. Sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran yang disampaikan dan cenderung mengabaikannya sehingga hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan data dan informasi yang didapatkan dari sumber pada saat pelaksanaan wawancara dengan guru kelas IV SDN 02 Kayen yang bernama

Imam Syafii, S.Pd, pada tanggal 3 November 2018, bahwa hasil ulangan siswa kelas IV pada muatan PPKn dan IPS di SDN 02 Kayen masih tergolong rendah. Terdapat 68% siswa nilai ulangan muatan pembelajaran PPKn dan IPS masih dibawah standart ketuntasan yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari hasil ulangan tema 4 subtema 1 kurang memuaskan. Diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tahun 2018/2019 adalah 75. Siswa dikatakan mencapai KKM apabila nilainya 75 atau lebih. Data tersebut menjelaskan bahwa dari 19 siswa, terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 13 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM.

Berdasarkan hasil observasi ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 02 Kayen, hal tersebut dapat dilihat dari sisi guru dan siswa. Ditinjau dari guru, guru lebih dominan mengajar dengan menggunakan metode ceramah, atau pembelajaran berpusat pada guru, siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Siswa merasa tidak bergairah dalam belajar karena disebabkan oleh banyak hal antara lain materi pembelajaran yang sulit, rendahnya motivasi belajar siswa, cara guru menerangkan materi yang terkesan membosankan sehingga tidak jarang siswa asyik berbicara, melamun, dan bermain sendiri. Hal ini tentunya mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran dapat menarik minat siswa serta memberikan hasil belajar yang baik, harus ada strategi dari seorang guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran PPKn dan IPS maka yang dapat dilakukan oleh guru adalah memilih metode yang tepat agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation*. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* yaitu agar siswa semangat dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran. Khususnya dalam muatan pembelajaran PPKn dan IPS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV membenarkan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Rata-rata nilai ulangan harian PPKn dan IPS 64,84 dikarenakan guru lebih dominan mengajar dengan menggunakan metode ceramah, atau pembelajaran berpusat pada guru, siswa tidak terlibat

langsung dalam pembelajaran. Siswa merasa tidak bergairah dalam belajar karena disebabkan oleh banyak hal antara lain materi pembelajaran yang sulit, rendahnya motivasi belajar siswa, cara guru menerangkan materi yang terkesan membosankan sehingga tidak jarang siswa asyik berbicara, melamun, dan bermain sendiri. Tidak adanya media dalam pembelajaran dan pembelajarannya masih konvensional berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil prasiklus nilai rata-rata siswa 64,84 yang masih tergolong rendah. Dimana yang tuntas 6 siswa dan yang tidak tuntas 13 siswa. hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa perlu bimbingan.

Shoimin (2014: 80), menyatakan bahwa *Group Investigation* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Selain itu juga memadukan prinsip belajar demokratis di mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dari tahap awal sampai akhir pembelajaran termasuk di dalamnya siswa mempunyai kebebasan untuk memilih materi yang akan dipelajari sesuai topik yang sedang dibahas. Sintak langkah-langkah model pembelajaran *Group Investigation* adalah sebagai berikut 1) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen, 2) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan, 3) Guru mengundang ketua-ketua kelompok untuk memanggil materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya, 4) Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya, 5) Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasan, 6) Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasan, 7) Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan, 8) Evaluasi.

Penerapan model pembelajaran *Group Investigation* perlu didukung oleh media pembelajaran untuk membantu membangkitkan minat dan motivasi siswa yang selanjutnya siswa akan melakukan aktivitas belajar. Menurut Sukiman (2012:44), media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Ketika dalam proses pembelajaran menggunakan

media pembelajaran, semangat belajar siswa meningkat maka akan membuat siswa aktif dan pemahaman siswa tentang materi akan meningkat. Saat ini banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru saat pembelajaran. Salah satunya adalah media *Flash Card*. Menurut Arsyad (2013: 115) dalam Rahman dan Haryanto, dalam Jurnal Prima Edukasia, (Volume 2, Nomer 2, 2014) mengemukakan bahwa *Flash Card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Kondisi tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadirman, dalam Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, (Volume 18, Nomor 2, Tahun 2018) dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Group Investigaton* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menghitung Luas Segi Banyak di Kelas VI SDN. No. 28/XL Tanjung Tahun 2016/2017” Menghasilkan bahwa ada peningkatan hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 61,11% dalam (kategori sedang) dan hasil belajar siswa pada siklus II meningkat sebesar 83,33% dalam (kategori tinggi). Jadi, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 15% dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menghitung Luas Segi Banyak di Kelas VI SDN. No. 28/XL Tanjung Tahun 2016/2017.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “**Penerapan Model *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media *Flash Card* Kelas IV Tema Indah nya Keragaman di Negeriku Di SDN 02 Kayen**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru setelah diterapkan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media *Flash Card* siswa

kelas IV-B SDN 02 kayen pada muatan PPKn dan IPS tahun ajaran 2018/2019?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dikelas IV-B Tema Indahnya Keragaman di Negeriku dengan berbantuan media *Flash Card* di SDN 02 Kayen pada muatan PPKn dan IPS tahun ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru setelah diterapkan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media *Flash Card* siswa kelas IV-B di SDN 02 Kayen pada muatan PPKn dan IPS tahun ajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV-B Tema Indahnya Keragaman di Negeriku berbantuan media *Flash Card* di SDN 02 Kayen pada muatan PPKn dan IPS tahun ajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PPKn dan IPS SD. Penelitian diharapkan mampu merubah pandangan siswa tentang materi PPKn dan IPS yang terkesan membosankan menjadi materi yang menyenangkan bagi siswa, terutama setelah diterapkan model pembelajaran *Group Investigation* dalam proses pembelajaran PPKn dan IPS SD.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

a. Bagi Sekolah Dasar

1. Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan pembelajaran di kelas, meningkatkan profesionalisme guru dan menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *Group Investigation* dan media *Flash Card*.
2. Sebagai bahan untuk merefleksi diri dan mampu memperbaiki pembelajaran yang telah berlangsung.
3. Guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat.

b. Bagi Siswa

1. Penerapan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media *Flash Card* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa.
2. Menumbuhkan motivasi siswa melalui belajar sambil bermain dan menyalurkan ide barunya untuk menghasilkan kegiatan yang bermakna dalam pembelajaran, serta menguji kemampuan belajar dan pemahaman siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

Peneliti diharapkan mampu menjadi referensi dalam melakukan penelitian khususnya dalam penerapan model *Group Investigation* pada pembelajaran tematik pada muatan PPKn dan IPS, serta dapat meningkatkan kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan pembelajaran PPKn dan IPS di sekolah dasar.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SDN 02 Kayen kelas IV-B semester 2 pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku dan Subtema 1 yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan Subtema 2 yaitu Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. Permasalahan yang menjadi bahan penelitian ini adalah kurangnya kemampuan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dan IPS. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan kurang mencapai sasaran serta belum digunakan secara efektif. Untuk memecahkan masalah tersebut, guru harus pintar memilih dan mencari model pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *Group Investigation*. Penerapan model *Group Investigation* yang telah dipilih peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV-B SDN 02 Kayen. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada kelas IV.

Penelitian dengan judul “Penerapan Model *Group Investigation* untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media *Flash Card* Kelas IV-B Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di SDN 02 Kayen” memiliki ruang lingkup sbagai berikut.

a. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan Kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar dalam penelitian ini adalah subtema 1 dan 2 pada pelajaran PPKn dan IPS yang dapat dilihat dibawah ini:

a. PPKn

- 1.1 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 1.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.
- 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

b. IPS

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul di atas, maka definisi operasional yang perlu di jelaskan adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru adalah seperangkat kemampuan atau keterampilan guru dalam melatih, membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang yang membuatnya berkembang dan menyesuaikan diri kepada lingkungan. Jadi, keterampilan mengajar merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang dalam proses pembelajaran, semakin kreatif guru dalam mengemas suatu pembelajaran maka semakin mudah pula dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Keterampilan dasar mengajar menurut Turney (dalam Majid, 2013: 233-234) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yaitu sebagai berikut:

1. Keterampilan Bertanya.
2. Keterampilan memberi penguatan.
3. Keterampilan Mengajar.
4. Keterampilan menjelaskan.
5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran.
6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil.
7. Keterampilan mengelola kelas.
8. Keterampilan mengadakan variasi.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas lagi oleh Nawawi (dalam Brahim, 2007: 39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

3. Model Pembelajaran *Group Investigation*

Menurut Arends (dalam Trianto 2014: 51) model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan Kelas.

Trianto (2014: 52) yang dimaksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Menurut Murtono (2017: 243) menyatakan bahwa model *Group Investigation* dimulai dengan pembagian kelompok. Selanjutnya guru dan peserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan dari topik-topik itu. Setiap kelompok bekerja berdasarkan metode *investigation* yang telah mereka rumuskan. Shoimim (2014: 80) *Group Investigation* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Selain itu juga memadukan prinsip belajar demokratis dimana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dari tahap awal sampai akhir

pembelajaran termasuk di dalamnya siswa mempunyai kebebasan untuk memilih materi yang akan dipelajari sesuai topik yang sedang dibahas.

Group investigation atau investigasi kelompok merupakan jenis pembelajaran kooperatif, pendekatan ini memerlukan norma dan struktur kelas dengan keterampilan komunikasi dan proses kelompok yang baik. Dalam pembentukan mempertimbangkan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu. Selanjutnya siswa memilih topik untuk diselidiki dan melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang dipilih. Selanjutnya ia menyiapkan dan mempresentasikan laporannya kepada seluruh kelas (Trianto, 2007: 59).

Jadi *Group Investigation* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengikutsertakan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Melalui *Group Investigation* siswa dilatih untuk aktif belajar secara berkelompok dan berkomunikasi memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

4. Media Flash Card

Menurut Arsyad (2014: 3-5) Media yaitu alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sedangkan Heinich dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2014) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*.

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Uno (2014: 113) media merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Media juga sebagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Apabila dikaitkan dengan media pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Jadi, Media *Flash Card* itu sendiri merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Media *flash card* dapat menampilkan gagasan yang menarik, lebih mudah diamati, dan dapat menampilkan detail proses sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit.

5. Muatan PPKn dan IPS

Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada pembelajaran ke 3 dan 4 dan Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pada pembelajaran ke 3 dan ke 4 dengan muatan PPKn difokuskan pada penyajian berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Sedangkan muatan IPS difokuskan pada keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat.